# Mcreator1-5



### 1. どんなものを作る? •\*\*遠くまで飛ぶ武器(銃) \*\*を作るよ! ・弾を発射して敵を攻撃できるアイテムを作るよ! 2.まずは弾を作ろう! **・ブロックベンチ**というツールで、弾の形を作る •色をつけて、かっこいいデザインにしよう! 3.次に銃を作ろう! **・ブロックベンチ**で、銃のデザインを作る •Mcreatorに読み込んで、アイテムとして追加 4. 銃から弾を発射しよう! •Mcreatorで「銃を右クリックすると弾が出る」ように設定する **・弾のスピードを決める**(速くすることもできる!) ・弾が当たったら爆発させることもできるよ! 5.実際にゲームで試してみよう! •銃を持って、右クリックで弾を撃ってみよう! •弾が飛ぶ向きをチェック!うまく飛ばないときは調整しよう 6. もっとカスタマイズしよう! **・弾にエフェクトをつける**(炎がつく、光るなど) •銃のダメージを変える(強くする or 弱くする) •友達とバトルしてみよう! ルールを決めて遊ぶと楽しいよ!

# Mcreator1-5



### 1. 遠距離武器を作る準備

• 必要なものは「弾」「武器本体」「発射プロセス」の3つ

#### 2.弾を作る

- **ブロックベンチ**で弾の3Dモデルを作成し、テクスチャを設定
- JAVAエンティティとして書き出す(エンティティとして扱うため)
- **リソースに追加**し、アニメーションを設定(回転など)
- 注意: JSON形式のアイテムが必要な場合もあるため、別の方法で弾を作る可能性あり

#### 3. 武器(銃)を作る

- **ブロックベンチ**で銃のモデルを作成し、テクスチャを適用
- ・ JSON形式のアイテムモデルとして書き出す
- Mcreatorにインポートし、銃をゲーム内アイテムとして登録

#### 4. 弾を発射する処理を作る

- プロシージャを作成し、「右クリックで弾を発射」する設定を追加
- 発射速度や精度を設定(弾が飛ぶ速さや方向を調整)
- 発射物の設定:現在はダイヤモンドブロックになっているが、本格的に作るなら弾専用のアイテムを作成

#### 5. 改良・テスト

- 弾の速度を調整(例:1→3に変更して速くする)
- **着弾時の効果**を設定(例:爆発を発生させる)
- 発射の向きやアニメーションを調整して、よりリアルな銃にする